CAPCOM®

SNSP-QM-EUR

CAPTAIN COMMANDO™

SPIELANLEITUNG
INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

© CAPCOM 1991, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

INHALT

So geht's los 4

CAPTAIN COMMANDO gegen SCUMOCIDE 6

Das Commando Team.....7

Spezialattacken & tödliche Kampftechniken 13

Anweisungen von CAPTAIN COMMANDO 16

Optionen.....17

Notizen zur Strategie.....18

Garantie 35

SO GEHT'S LOS

1. Baue Dein Super Nintendo Entertainment System auf und stecke einen Controller in die Anschlußbuchse 1. Für ein Spiel mit 2 Mitspielern steckst Du einen weiteren Controller in Buchse 2.

2. Lege Dein CAPTAIN COMMANDO-Modul in Dein Super Nintendo Entertainment System ein und schalte das Gerät an. Nach dem CAPCOM-Logo wird dann der Titelbildschirm erscheinen.

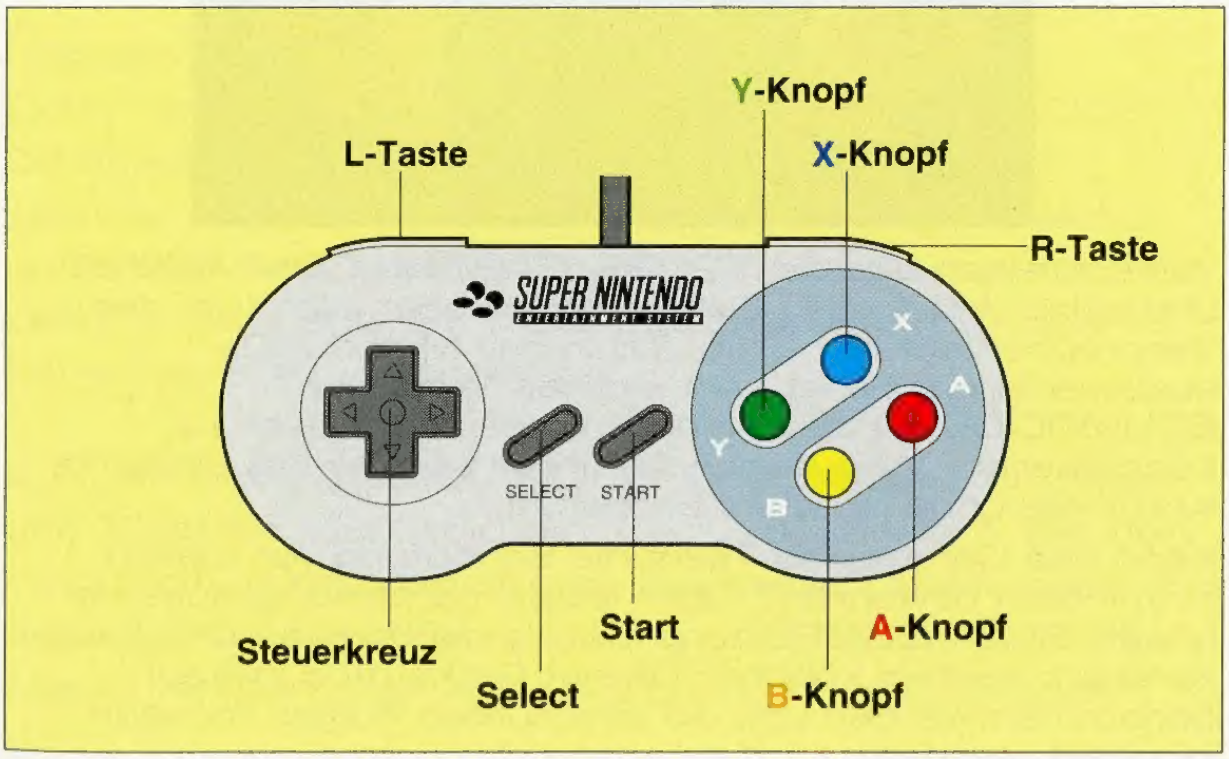
3. Falls Du Dich nicht dazu entscheiden solltest, jetzt gleich zu starten, läuft nun eine Demonstration des Spieles mit kurzer Erklärung der Charaktereigenschaften der Spielfiguren ab. Um von der Demonstration zurück zum Titelbildschirm zu gelangen, drückst Du den START-Knopf.

4. Wenn der Titelbildschirm erscheint, stehen drei Möglichkeiten zur Auswahl: 1 PLAYER (Ein Mitspieler), 2 PLAYER (2 Mitspieler) und OPTIONS (Optionen). Mit dem 1 PLAYER- und 2 PLAYER-Modus kannst Du das Spiel sofort beginnen, während Dir der OPTIONS-Modus erlaubt, vorher einige Einstellungen vorzunehmen. Schaue bitte auf Seite 17 nach, um weitere Informationen zum Options-Modus zu erhalten.

SO GEHT'S LOS

5 Wenn Du den 2 PLAYER-Modus im Titelbildschirm anwählst, kannst Du zusammen mit einem zweiten Spieler starten. Das geht jedoch auch im 1 PLAYER-Modus, wenn Du im Charakterauswahl-Bildschirm auf dem zweiten Controller den START-Knopf drückst.

6 Um das Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt abzubrechen, schaltest Du Dein Super Nintendo Entertainment System einfach aus und entfernst das Modul. Schütze Dein CAPTAIN COMMANDO-Modul mit der Plastikabdeckung.



CAPTAIN COMMANDO GEGEN SCUMOCIDE

In nicht allzu ferner Zukunft wird die Galaxie der Milchstraße von einer korrupten Gruppe von Mutanten infiziert. Ihr erklärtes Ziel ist es, zunächst alle benachbarten Galaxien zu kontrollieren, um schließlich das gesamte Universum in ihre Gewalt zu bringen. Diese Mutantengruppe hat zwar viele Namen, doch ihren Anführer kennen seine Feinde als SCUMOCIDE.

Doch nicht viele sind stark genug, um sich Feinde von SCUMOCIDE nennen zu können. Nicht bis sich ein Erdling unerschütterlichen Charakters dazu bereit erklärt, ein Elite-Kommando-Team zu formieren, um das Vorgehen von SCUMOCIDE zu unterbinden.

Wir schreiben das Jahr 2026. CAPTAIN COMMANDO und seine drei treuen Gefährten erheben sich, um das Verbrechen auf der Erde und in der Milchstraße auszuradieren. Es ist kein leichtes Vorhaben, SCUMOCIDE daran zu hindern, das Universum zu kontrollieren. Viele seiner Anführer sind hochqualifizierte Kriminelle ohne jegliches Ehrgefühl.

Kann das Commando Team die Schöpfung vor diesen Kriminellen bewahren? Oder ist die geheime, grausame Macht SCUMOCIDES zu groß, als daß sie von drei Leuten zerstört werden könnte? Dieses Risiko muß in Kauf genommen werden und die eventuellen Folgen müssen ignoriert werden.

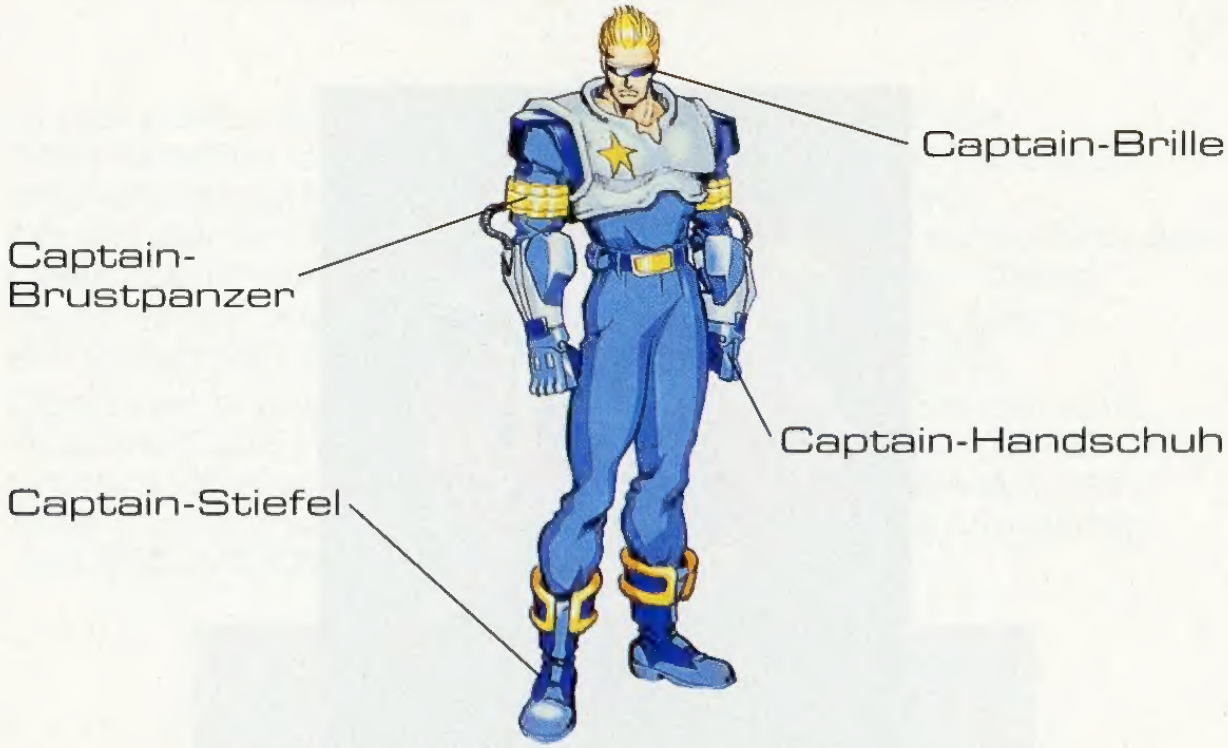
DAS COMMANDO TEAM

CAPTAIN COMMANDO

Captain Commando ist der Anführer des Commando Teams im Kampf gegen SCUMOCIDE. Zu seinen natürlichen Begabungen zählen sein starker Wille und sein kräftiger Körper. Er macht außerdem von seinem "Energy Glove" Gebrauch, der dazu in der Lage ist, mächtige Elektrizitäts- und Feuerblitze zu verschießen.

Zu CAPTAIN COMMANDOS Spezialattacken zählt der "Captain Kick" und die "Captain Cannon", die den Feind mit einem gewaltigen Feuerstoß entzündet. Er kann sich seine Gegner auch schnappen, sie in den Magen treten oder ihre Körper umherschleudern.

DAS COMMANDO TEAM



CAPTAIN-BRILLE
Diese Brille erlaubt es ihrem Träger, durch einen Vergleich des Wahrgenommenen mit einer Datenbank, das Gesicht eines Kriminellen auf eine Distanz von 2 Kilometern zu identifizieren.

CAPTAIN-BRUSTPANZER
Hergestellt aus superharter Titaniumkeramik, kann dieser Schutzpanzer einer Hitze von bis zu 1000 Grad widerstehen.

CAPTAIN-HANDSCHUH
Mit seiner Hilfe kann man dicke Eisenplatten durchschlagen. Macht die Schlagkraft seines Benutzers 48mal so hoch.

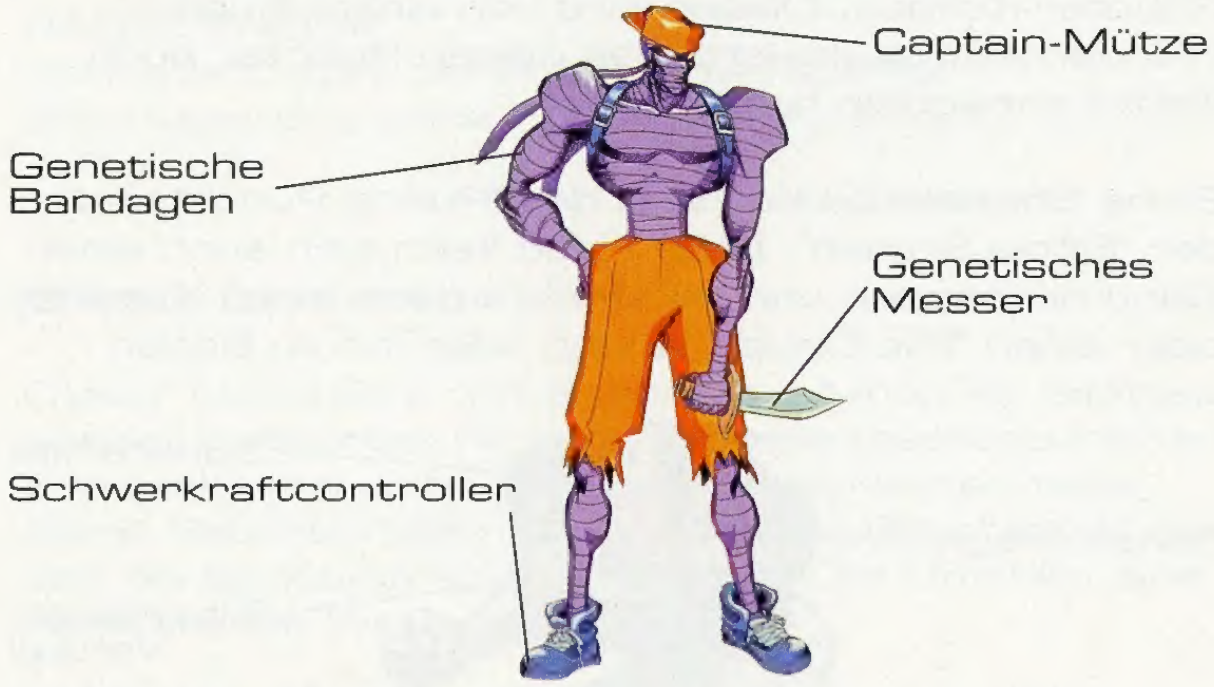
CAPTAIN-STIEFEL
Ihr Träger kann ohne Schaden 100 Meter in die Tiefe springen.

DAS COMMANDO TEAM

MACK THE KNIFE

Als Außerirdischer ist Mack The Knife stets cool und beherrscht. CAPTAIN COMMANDO konnte ihn für die Schlacht um die Erde gewinnen. Macks Bandagen schützen ihn vor der für ihn gefährlichen Atmosphäre der Erde, behindern ihn aber leicht bei der Fortbewegung. Er verwendet im Kampf seine Unterschall-Messer, die den getroffenen Feind "schmelzen" lassen. Seine Drehattacke ist sehr gefürchtet.

Zu Mack The Knifes Spezialattacken zählt der "Double Trouble" und der "Sky Assault". Mack kann sich seine Feinde auch schnappen und sie dann entweder aufspießen oder zu Boden werfen.



CAPTAIN-MÜTZE
Ein Souvenir von seinem ersten Zusammentreffen mit CAPTAIN COMMANDO.

DAS COMMANDO TEAM

GENETISCHE BANDAGEN
Lebenserhaltende Ausrüstung für ein Überleben in der sauerstoffreichen Atmosphäre der Erde.

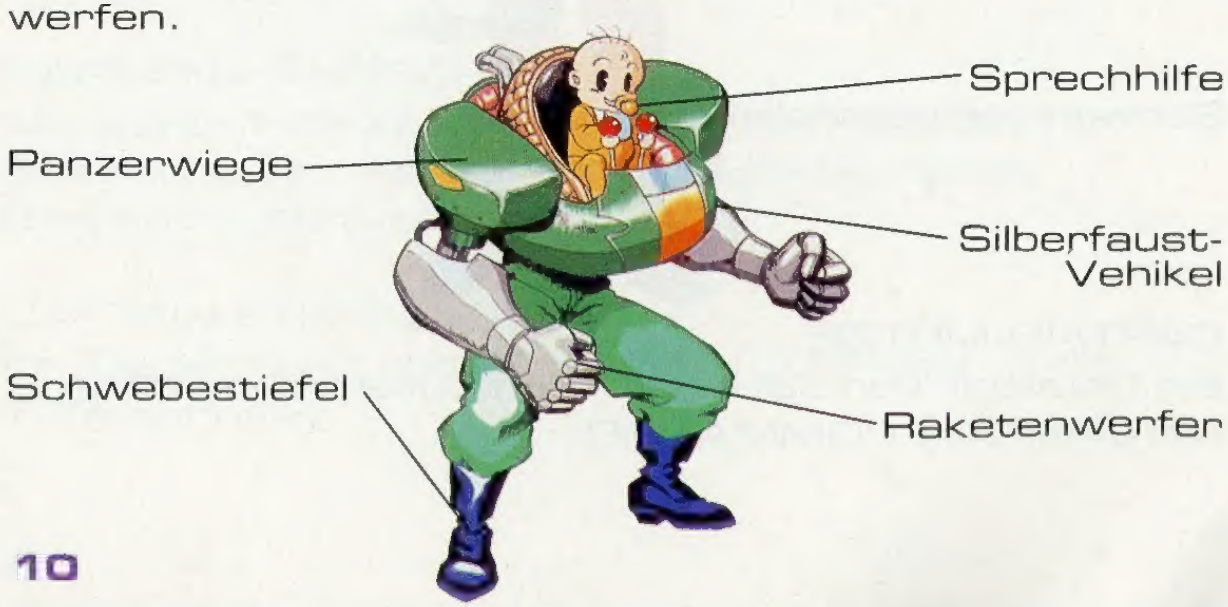
GENETISCHES MESSER
Schmilzt jegliche Materie

SCHWERKRAFT-CONTROLLER
Gleichen die unterschiedliche Schwerkraft verschiedener Planeten aus, optimal für den Kampf.

BABY HEAD

Baby Head besitzt einen starken und schnellen Roboter-Korpus. Dieser wird von einem Super-Wunderbaby gesteuert, das diesen Roboter auch selbst entworfen hat.

Seine Spezialattacken sind der "Rolling Punch" und der "Elbow Smash". Baby Head kann sich auch einen Feind schnappen und bei diesem dann einen Knietritt oder einen "Pile-Driver" landen oder ihn zu Boden werfen.



SPRECHHILFE
Sieht wie ein Schnuller aus, beherrscht aber alle 3 Millionen Sprachen des Kosmos.

SILBERFAUST-VEHIKEL
Freunde nennen es die "Babytrage". Verfügt über 12.000 PS, wiegt 582 Kilo und besitzt eine Gedankensteuerung.

RAKETENWERFER
Im Bein ist eine Einrichtung, die der Raketenproduktion dient.

SCHWEBESTIEFEL
Ermöglichen Positionsveränderungen in atemberaubender Geschwindigkeit.

PANZERWIEGE
Verhindert, daß der Roboter bei starker Erschütterung seine Führerkanzel verliert.

GINZU, DER NINJA

Dieser Nachfahre von Bushin-Ryu Ninpo ist ein speziell trainierter Ninja. Sein rasiermesserscharfes Schwert kann einen Gegner in zwei Hälften teilen. Seine Rauchbombe hüllt ihn in einen Rauchschild ein, das bei Explosion an allen Gegnern im Umkreis eine verheerende Wirkung hinterläßt.

Ginzus Spezialattacken heißen "laizuki" und "Flying Katana". Er kann sich auch einen Feind schnappen, ihn in den Magen treten oder beim Gegner einen Schulter- oder Überkopfwurf landen.

DAS COMMANDO TEAM

AUGE DES NINJA
Identifiziert Feinde auf 500 Meter Entfernung und das sogar bei absoluter Dunkelheit.

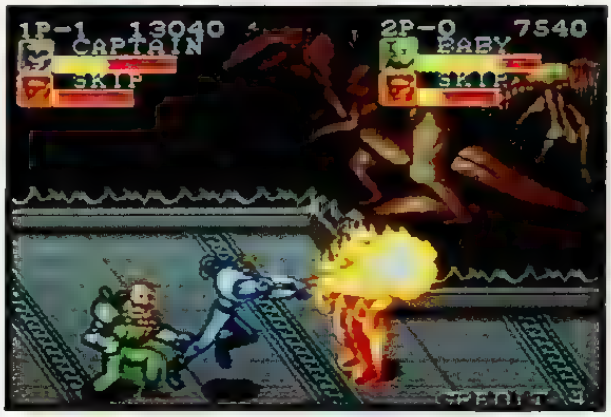
DIENERSCHWERT
Dient ausschließlich Ginzu. Genannt "Lichtblitz", zerlegt es Feinde in Atomscheiben.

NINJA-ANZUG
Härter als Eisen. Weicher als Seide.

SPEZIALATTACKEN & TÖDLICHE KAMPFTECHNIKEN

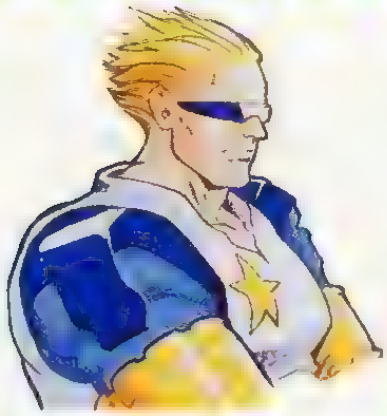
Die Spezialattacken werden für alle Mitglieder des Commando Teams gleichermaßen ausgeführt. Benutze das Steuerkreuz, um die Spielfigur zu bewegen, dann springe oder greife an, je nach dem, wie Du die Knöpfe programmiert hast. Die tödlichen Kampftechniken werden Deiner Spielfigur Energie abziehen, sobald Du einem Feind Schaden zufügst.

Dies sind die Standardeinstellungen. Wenn Du mehr darüber wissen willst, wie man die Einstellungen verändern kann, lies auf Seite 17 unter OPTIONS nach.



Angreifen	Drücke den **Y**-Knopf
Gegner schnappen, dann schlagen, treten oder werfen	Wenn Du neben einem Feind stehst, drücke das Steuerkreuz in Richtung des Feindes und drücke wiederholt den **Y**-Knopf
Hechtsprung	Drücke das Steuerkreuz zweimal schnell nach vorne
Hechtsprung-Attacke	Mache den Hechtsprung, drücke dann den **Y**-Knopf
Tödliche Kampftechniken	Drücke den **A**-Knopf oder drücke **B** und **Y** zugleich

SPEZIALATTACKEN & TÖDLICHE KAMPFTECHNIKEN



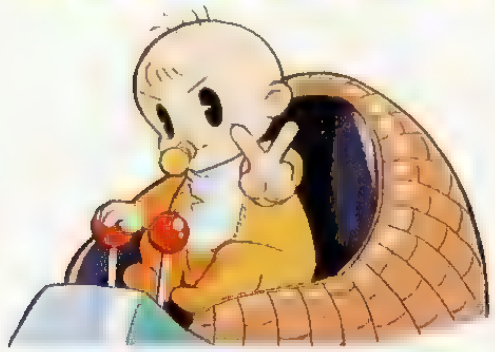
CAPTAIN COMMANDO

Captain Corridor	Drücke den **A**-Knopf, oder **B** und **Y** gleichzeitig
Captain Cannon	Führe den Hechtsprung aus, drücke dann den **B**-Knopf. Während Du in der Luft bist, drückst Du den **Y**-Knopf
Captain Kick	Führe den Hechtsprung aus, drücke dann den **Y**-Knopf

MACK THE KNIFE

Spinning Attack	Drücke den **A**-Knopf, oder drücke **B** und **Y** gleichzeitig
Double Trouble	Führe den Hechtsprung aus, drücke dann den **Y**-Knopf
Sky Assault	Führe den Hechtsprung aus,drücke dann den **B**-Knopf. Während Du in der Luft bist, drückst Du den **Y**-Knopf

SPEZIALATTACKEN & TÖDLICHE KAMPFTECHNIKEN



BABY HEAD

Knee Rocket	Drücke den **A**-Knopf, oder drücke **B** und **Y** gleichzeitig
Rolling Punch	Führe den Hechtsprung aus, drücke dann den **Y**-Knopf
Elbow Smash	Führe den Hechtsprung aus, drücke dann den **B**-Knopf. Während Du in der Luft bist, drückst Du den **Y**-Knopf
Pile-Driver	Schnappe Dir einen Feind, drücke dann den **B**-Knopf. Während Du in der Luft bist, drückst Du den **Y**-Knopf

GINZU, DER NINJA

Smoke Bomb	Drücke den **A**-Knopf, oder **B** und **Y** zugleich
Iaizuki	Führe den Hechtsprung aus, drücke dann den **Y**-Knopf
Flying Katana	Führe den Hechtsprung aus, drücke dann den **B**-Knopf. Während Du in der Luft bist, drückst Du den **Y**-Knopf

ANWEISUNGEN VON CAPTAIN COMMANDO

- Gegenstände wie Essen und Waffen nimmst Du auf, indem Du Dich über sie stellst und dann den **Y**-Knopf drückst

- Bringe soviele gestohlene Gegenstände wie möglich zurück. Diese Gegenstände sind Artefakte menschlichen Lebens. Wenn Du sie zurückbringst, sind sie von hohem Wert.

- Wenn Du einen Anführer angreifst, versuche ein paar Schläge zu landen, dann wende Dich ab. Der Anführer wird nun wahrscheinlich blitzartig ein heftiges Abwehrfeuer entfachen, das Dir Schaden zufügt, wenn Du nicht genügend Abstand hältst.

- Du wirst einigen robotischen Angriffsvehikeln des Gegners begegnen. Greife die Gegner an, bis sie von ihrem Vehikel fallen, dann springe auf die Roboter und benutze sie für kurze Zeit. Es gibt unterschiedliche Arten von Robotern, also benutze den Angriffsknopf um zu experimentieren, wie sich der Roboter dann verhält.

- Da Deine tödlichen Kampftechniken Dir Energie abziehen, benutze sie nur, wenn es die Situation unbedingt erfordert.

- Wenn alle Deine Leben verbraucht sind und Du noch einige Continues besitzt, kannst Du Deine Spielfigur wechseln ohne das Spiel neu starten zu müssen. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um das Gesicht Deiner Spielfigur am oberen Bildschirmrand zu verändern, drücke dann den **Y**-Knopf, um diesen Charakter auszuwählen.

OPTIONEN

Der Optionsmodus erlaubt es Dir, den Schwierigkeitsgrad Deines Spieles einzustellen, die Knopfbelegung zu verändern oder den Sound von Stereo auf Mono zu verändern, je nach Leistungsfähigkeit Deines Fernsehers.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, bis DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad) angewählt ist. Drücke dann das Steuerkreuz nach links oder rechts, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern.

ANGRIFF, SPRINGEN, SPECIALS

Wähle eine dieser drei Optionen (Attack, Jump, Special) an. Drücke dann das Steuerkreuz nach links oder rechts, um den Knopf auszuwählen, den Du als Angriffs-, Sprung- und Special-Knopf verwenden willst.

SOUNDMODUS

Wähle SOUND MODE an. Drücke dann das Steuerkreuz nach links oder rechts, um zwischen STEREO und MONO (Monaural) hin- und herzuschalten

NOTIZEN ZUR STRATEGIE

© CAPCOM 1991, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

Getting Started 20

CAPTAIN COMMANDO VS. SCUMOCIDE 22

Commando Team 23

Dash Attacks & Sure-Kill Techniques 29

Briefings from CAPTAIN COMMANDO 32

Options 33

Strategy Notes 34

GETTING STARTED

1. Set up your Super Nintendo Entertainment System and plug a controller into the controller #1 plug. For a two-player game, plug in 2 controllers.

2. Insert your CAPTAIN COMMANDO Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power on. The title screen will appear after the CAPCOM logo.

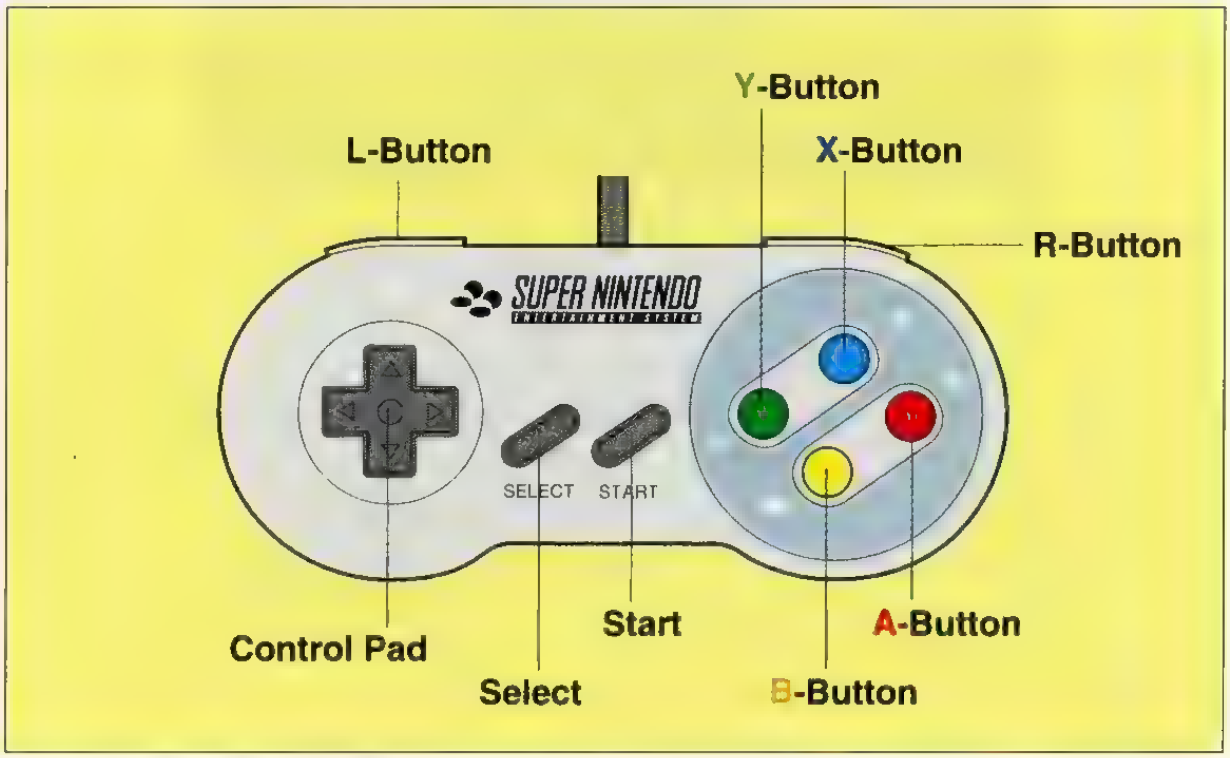
3. A demonstration game and profiles of each character will begin if you do not begin playing right away. To return to the TITLE screen from a demo, press the START button.

4. When the TITLE screen appears, you have three choices: 1 PLAYER, 2 PLAYER and OPTIONS. The 1 PLAYER and 2 PLAYER modes allow you to begin playing the game, while the OPTIONS mode lets you adjust certain features of the game. For an explanation of the OPTIONS mode, see page 33.

GETTING STARTED, CONT.

While choosing 2 PLAYER from the TITLE screen lets you play a 2-player game, if you select 1 PLAYER from the TITLE screen you may still play a 2-player game by pressing the START button on controller #2 at the character select screen.

To end the game at any time, simply turn off the power on your Super Nintendo Entertainment System and remove the Game Pak. Make sure to replace the plastic cover on your CAPTAIN COMMANDO Game Pak.



CAPTAIN COMMANDO VS. SCUMOCIDE

In the not-so-distant future, the Milky Way galaxy becomes infested by a corrupt group of mutants. Their utmost goal is to control all activity in other nearby galaxies, then move on to taking over the entire universe. This group is known by many names, but their enemies call the leader SCUMOCIDE.

But not many are strong enough to call themselves enemy of SCUMOCIDE. Until one Earthling of staunch character forms an elite commando team to undermine the advancements of SCUMOCIDE.

It is 2026. CAPTAIN COMMANDO and his three faithful rogues rise up to erase the crime from Planet Earth and the Milky Way. It won't be an easy crusade to keep SCUMOCIDE from controlling the universe. Many of the leaders are highly-trained criminals with no regard for decency.

Can the Commando Team save all existence from these criminals? Or will the secret evil power SCUMOCIDE possesses be too much for three beings to destroy? The risks must be taken, and the consequences must be ignored.

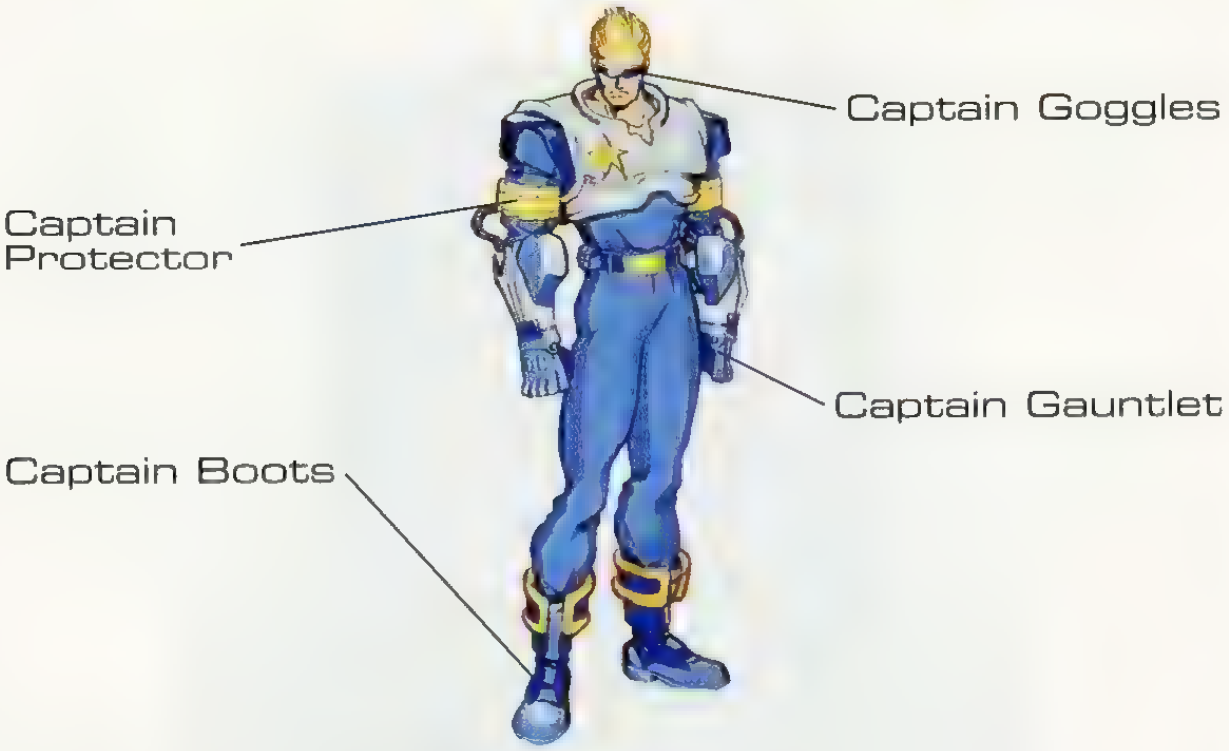
COMMANDO TEAM

CAPTAIN COMMANDO

CAPTAIN COMMANDO leads the Commando Team into battle against SCUMOCIDE. His natural gifts include a powerful mind and a strong body. He also uses his "Energy Glove," which is capable of shooting mighty bolts of electricity and fire.

CAPTAIN COMMANDO'S Dash Attacks include the "Captain Kick" and the "Captain Cannon," which torches the enemy with a blast of flame. He can also grab his opponent and kick their stomach or throw their whole body.

COMMANDO TEAM, CONT.



CAPTAIN GOGGLES

Goggles allow the wearer to identify a criminal's face up to 2 kilometers, by comparing visual with a data base.

CAPTAIN PROTECTOR

Made of super-tough titanium ceramic, this protective matter withstands heat of up to 1000 degrees.

CAPTAIN GAUNTLET

Can smash through a thick iron plate. Multiplies user's power by 48 times.

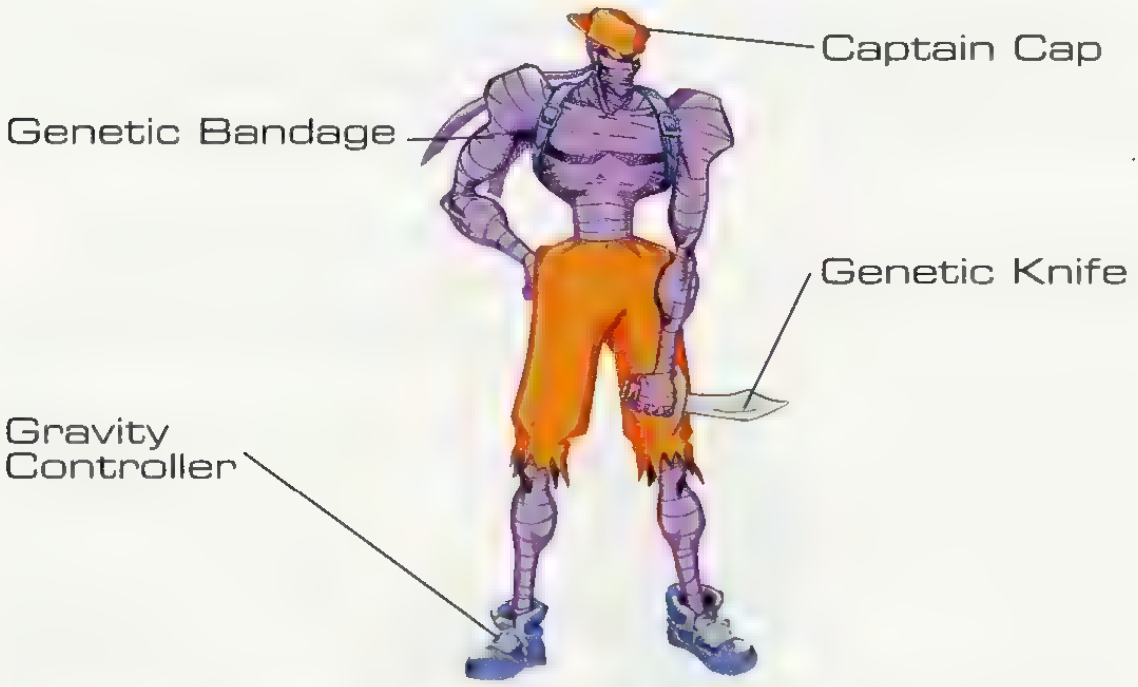
CAPTAIN BOOTS

Possible for user to take 100-meter fall with no damage.

MACK THE KNIFE

An extra-terrestrial being, Mack the Knife always seems cool and collected. He was recruited by CAPTAIN COMMANDO for the fight on Earth. Mack's bandage wrap protects him from the harmful atmosphere on Earth and hinders movement slightly. But he uses sub-sonic knives which melt any enemy he hits. His spinning attack is extremely fearsome.

Mack the Knife's Dash Attacks include the "Double Trouble" and the "Sky Assault." Mack can also grab his enemy and either stick or throw them.



CAPTAIN CAP

A souvenir from his first meeting with CAPTAIN COMMANDO.

GENETIC BANDAGE
Life-sustaining equipment for survival while submerged in Earth's oxygen-rich atmosphere.

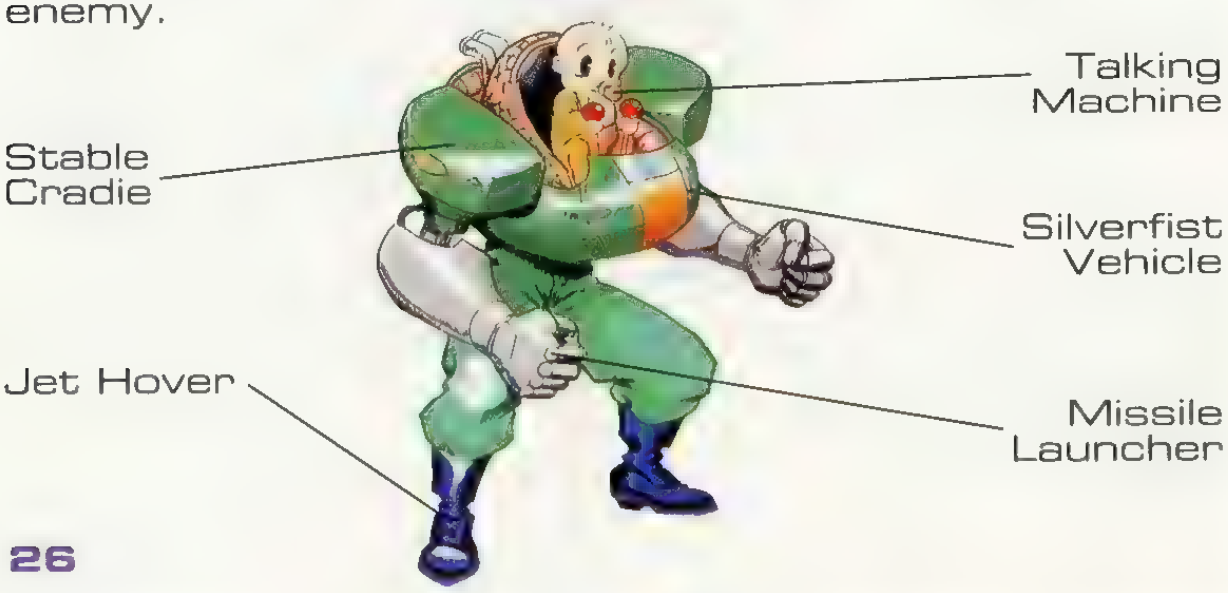
GENETIC KNIFE
Melts all matter.

GRAVITY CONTROLLER
Adjusts gravitational pull when on different planets so it's best for the battle.

BABY HEAD

Baby Head consists of a strong and quick robot body. It is controlled by a super-genius baby who designed the robot himself.

His Dash Attacks are the "Rolling Punch" and the "Elbow Smash." Baby Head can also grab his enemy and do either a knee kick, a "pile-driver" or toss the enemy.



TALKING MACHINE
Looks like a baby's pacifier, it can speak the 3 million languages of the cosmos.

SILVERFIST VEHICLE
Friends call it "Baby Carriage." Consists of 12,000 horsepower, 582 kilograms of bodyweight and mounts a fuzzy-logic control.

MISSILE LAUNCHER
The leg is a missile production facility.

JET HOVER
Used for high-speed position shifting.

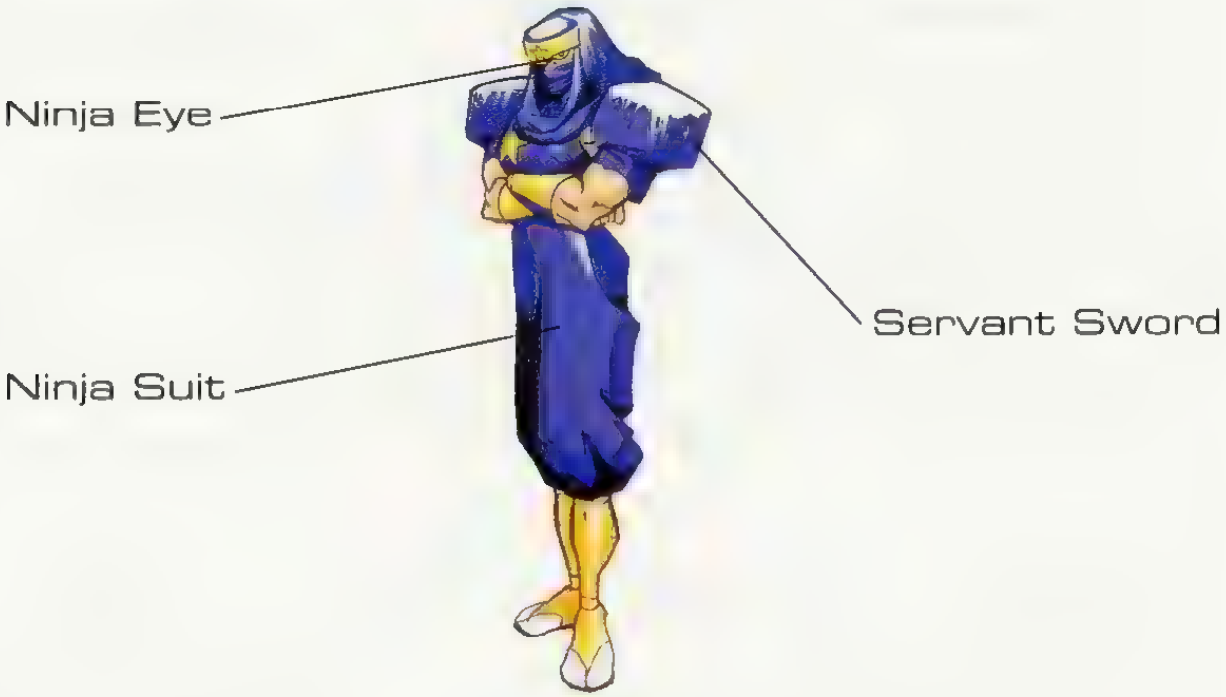
STABLE CRADLE
Protects the robot from rocking off its base, no matter how far it's tilted.

GINZU THE NINJA

A highly trained ninja and successor to Bushin-ryu Ninpo. His rezor-shanp sword is capable of cutting an opponent in two. His smoke bomb shrouds him in a smoke screen, and when the smoke explodes all enemy in the vicinity pay dearly.
Ginzu's Dash Attacks are called "Iaizuki" and "Flying Katana." He can also grab enemy and kick

COMMANDO TEAM, CONT.

their stomach or do a shoulder throw or an overhead throw.



NINJA EYE
Identifies enemies at 500 meters in pitch darkness.

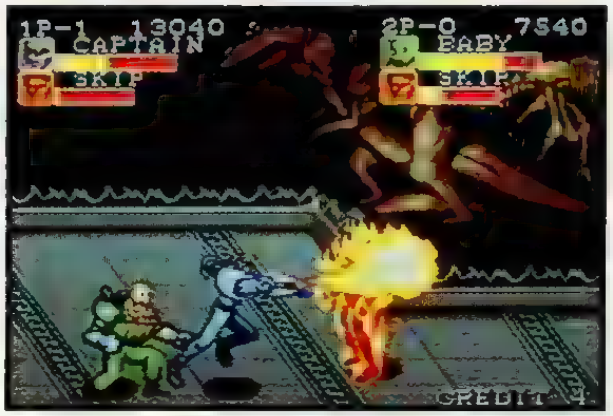
SERVANT SWORD
Serves no one but Ginzu. Named the Lightning Light, it cuts things apart at atomic levels.

NINJA SUIT
Tougher than iron. Softer than silk.

DASH ATTACKS & SURE-KILL TECHNIQUES

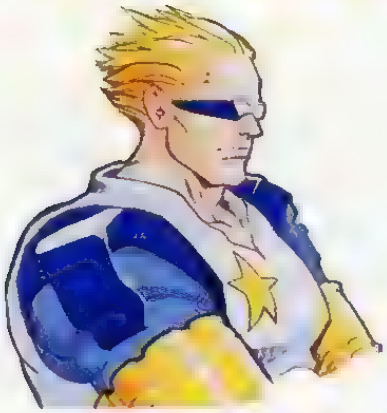
Dash Attacks are performed identically for each of the Commando Team. Use the control pad to move the character, and then jump or attack based on how you have configured your buttons. The Sure-Kill Techniques will drain some of your character's energy when damage is done to enemy.

Here are the default controls, but for more on how to adjust the controls see OPTIONS, page 33.



Attack	Press the **Y** button
Grab an enemy,then punch, kick or throw	When next to an enemy, press control pad toward enemy and press the **Y** button repeatedly
Dash	Press control pad forward twice quickly
Dash Attack	Dash, then press the **Y** button
Sure-Kill Technique	Press the **A** button, or press **B** and **Y** together

DASH ATTACKS & SURE-KILL TECHNIQUES, CONT.



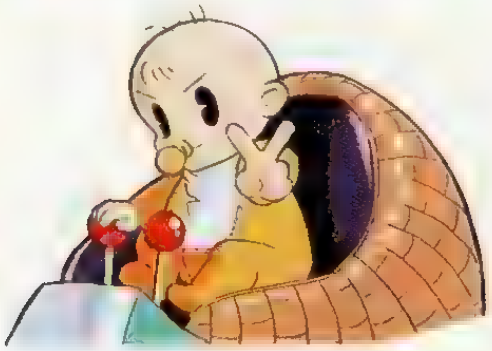
CAPTAIN COMMANDO

Captain Corridor	Press the **A** button, or press **B** and **Y** together
Captain Cannon	Dash then press the **B** button. While in the air, press the **Y** button
Captain Kick	Dash, then press the **Y** button

MACK THE KNIFE

Spinning Attack	press the **A** button, or press **B** and **Y** together
Double Trouble	Dash, then press the **Y** button
Sky Assault	Dash, then press the **B** button. While in the air, press the **Y** button

DASH ATTACKS & SURE-KILL TECHNIQUES, CONT.



BABY HEAD

Knee Rocket	Press the **A** button, or press **B** and **Y** together
Rolling Punch	Dash, then press the **Y** button
Elbow Smash	Dash, then press the **B** button. While in the air, press the **Y** button
Pile-Driver	Grab enemy, then press the **B** button. While in the air, press the **Y** button

GINZU THE NINJA

Smoke Bomb	Press the **A** button, or press **B** and **Y** together
Iaizuki	Dash, then press the **Y** button
Flying Katana	Dash, then press the **B** button. While in the air, press the **Y** button

BRIEFINGS FROM CAPTAIN COMMANDO

- Pick up items like food and weapons by standing over the item, then press the **Y** button.

- Be sure to recover as many stolen items as you can. These items are stolen artifacts of human life, and if you recover them they are quite valuable.

- When attacking a leader, try inflicting several hits then back away. Eventually the leader will break through a quick barrage and damage you, so move away from it before it gets the chance to hurt you.

- You may stumble upon some enemy controlling robotic attack vehicles. Attack the enemy so they fall off the robot, then jump onto the robot and use it for a short period of time. There are several types of robots, so use the Attack button to experiment with the robot's powers.

- Since your Sure-Kill Techniques use up some of your energy, use these only when the action gets especially heated.

- Once all your lives run out, and you have some continues left, you may change your character without restating your game. Press the control pad left or right to change the face of the character at the top of the screen, then press the **Y** button to select that character.

OPTIONS

The option mode lets you adjust the difficulty of your game, change the button configuration or switch the game sound from stereo to monaural depending on the capability of your T.V.

DIFFICULTY

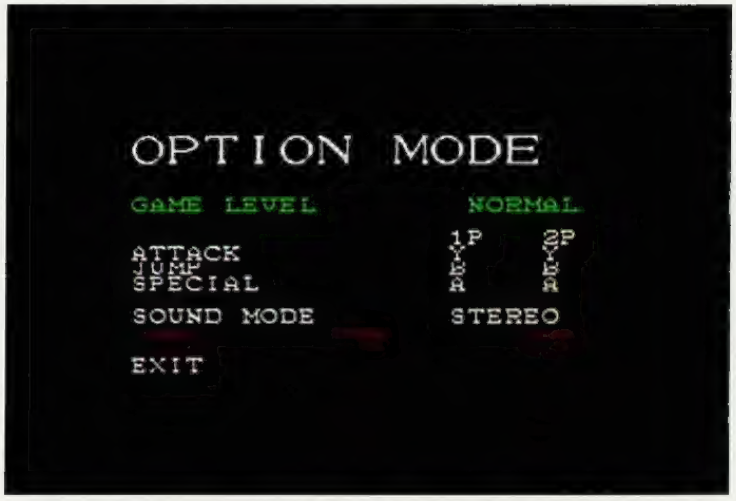
Press the control pad up or down until DIFFICULTY is highlighted. Then press left or right to change the difficulty.

ATTACK, JUMP, SPECIAL

Highlight any of these three options. Then press the control pad left or right to choose the button you want to have as your attack button, jump button and Special/Sure-Kill button.

SOUND MODE

Highlight SOUND MODE. Then press the control pad left or right to choose between STEREO sound and MONAURAL [mono] sound.



STRATEGY NOTES

GARANTIE-INFORMATION

CAPCOM Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von CAPCOM Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

- Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das CAPCOM Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

CAPCOM Europe GmbH
Heltorferstr. 18
40472 Düsseldorf

- Die Gewährleistung ist nach Wahl von CAPCOM auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

- Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder auf nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder auf sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

CAPCOM®

CAPCOM EUROPE GMBH
Heltorferstr. 18 40472 Düsseldorf

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON